**APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu tugas besar mata kuliah Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak Lanjut

****

Oleh :

Ahmad Hepril 1211705014

Desta Ahmad Pahlevi 1211705042

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI**

**BANDUNG**

**2014**

1. **PENDAHULUAN**
2. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi sekarang telah mengalami kemajuan yang signifikan. Teknologi bertambah canggih dan kompleks, seiring dengan hal tersebut manusia sebagai pemakai teknologi tanpa lelah terus memperbaiki dan memperbaharui teknologi agar sesuai dengan apa yang di harapkan yaitu untuk mempermudah aktivitas manusia itu sendiri. Dalam beberapa hal teknologi memang sangat membantu hampir disemua aspek kegiatan telah menggunakan teknologi system informasi sebagai penunjang kegiatannya, baik itu dalam bidang ekonomi, social budaya, pendidikan kesehatan dan lain sebagainya. Karena teknologi informasi ini telah menjadi kebutuhan primer bagi kelangsungan hidup perusahaan salah satunya untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi kinerja perusahaan.

Dengan perkembangan teknologi, mendorong semua aspek kehidupan ingin menjadikan proses kerja agar lebih baik, cepat dan akurat. Bengkel Resmi Yamaya Jg Ujung Berung masih belum menikmati akan teknologi yang kian melesat untuk kegiatan industry otomotif, yang dimana di perusahaan tersebut masih menggunakan system yang manual untuk melayani para konsumen dan tidak efisien, sebagai contoh dalam proses pelayanan penjualan suku cadang motor yang terjadi saat ini belum cukup memberikan pelayanan yang memuaskan karena tidak adanya informasi yang cepat dan akurat bagi konsumen mengenai stok atau persediaan suku cadang motor yang tersedia. Sehingga konsumen yang datang ke bengkel seringkali merasa kecewa karena system pelayanannya lama setelah menunggu lama ternyata stok nya tidak ada. Masih masalah stok sparepart, karyawan bengkel atau montir tidak mengetahui apakah stok suku cadang yang akan di ganti untuk motor yang servis masih ada atau tidak di gudang, dikarenakan pencarian stok suku cadang masih menggunakan arsip atau buku besar stok barang sehingga pelayanan menjadi lama.

Permasalahan tersebut menjadi gagasan bagi penulis untuk menuangkannya kedalam penelitian ini dan mengambil judul “**APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR”**

1. **Identifikasi Masalah**
2. Apabila ada yang mau membeli alat-alat ini bukti pembayarannya masih ditulis oleh kasir.
3. Mencegah proses antrian.
4. **Batasan Masalah**
5. Hanya dapat digunakan oleh *admin* atau kasir dalam melakukan bukti pembayaran.
6. Membuat aplikasi *desktop* sederhana tetapi dengan tampilan yang menarik.
7. **Maksud dan Tujuan**
8. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang *software* yang dapat membantu proses pembayaran yang dilakukan oleh kasir dengan memberi bukti pembayaran secara komputerisasi.

1. Tujuan
2. Mencegah antrian pada saat konsumen mendapatkan bukti pembayaran.
3. Mempermudah cara kerja kasir dalam memberi bukti pembayaran atau struk.

# DESKRIPSI KEBUTUHAN FUNGSIONAL

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai deskripsi kebutuhan fungsional perangkat lunak yang akan dibangun meliputi fitur, karakteristik pengguna,konstrain serta asumsi dan dependensi.

## Fitur

Untuk melakukan akses terhadap sistem, user membuka perangkat lunak tersebut lalu muncul table menu yang berisi table data barang, table transaksi dan table cari barang. Pertama user harus mengisi data barang dengan cara memilih table barang lalu menginputkan data barang yang tersedia setelah itu pilih simpan untuk menyimpannya, setelah data barang terisi user dapat melakukan transaksi dengan cara memilih table transaksi lalu menginputkan kolom yang tersedia dan memilih barang yang tersedia, setelah itu user dapat menghitung total biaya dan kembalian jika uang lebih dari total harga.

## Konstrain

### Sistem Operasi

1. Sistem Operasi windows 7.

### Desain dan Implementasi

1. *Platform* Netbeans 7.2.1 dan *database server* menggunakan MySQL database.
2. Bahasa pemrograman java *J2EE*.

## Asumsi dan Dependensi

Sistem ini dapat berjalan di berbagai sistem operasi contohnya linux, hanya dengan run file jar dari aplikasi tersebut.

1. **SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION**

3.1 UseCase Diagram



3.2 Class Diagram



3.3 Sequence Diagram



3.4 Collaboration Diagram



3.5 State Diagram



3.6 Activity Diagram



3.7 Component Diagram



3.8 Deployment Diagram

